

Вісник Національної академії оборони України. Зб-к наук. праць. – К.: НАОУ, 2009. – Вип. 5 (13). – 225 с.

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:

Голова:

Радецький В.Г., начальник Національної академії оборони України, кандидат історичних наук, доцент

Члени:

Іващенко Л. Я. – доктор педагогічних наук, професор
Маслов В. С. – доктор педагогічних наук, професор
Свістун В. І. – доктор педагогічних наук, професор
Стефаненко П. В. – доктор педагогічних наук, професор
Ягунов В. В. – доктор педагогічних наук, професор, полковник
Болтівець С. І. – доктор психологічних наук, професор
Корольчук М. С. – доктор психологічних наук, професор
Ложкин Г. Н. – доктор психологічних наук, професор
Малхазов О. Р. – доктор психологічних наук, професор
Стасюк В. В. – доктор психологічних наук, професор
Лисенко О. Є. – доктор історичних наук, професор
Рибак М. І. – доктор історичних наук, професор
Сідак В. С. – доктор історичних наук, професор
Сидоров С. В. – доктор історичних наук, доцент
Шевчук В. П. – доктор історичних наук, професор
Мосов С. П. – доктор військових наук, професор, полковник
Семон Б. Й. – доктор технічних наук, професор генерал-майор
Богайчук В. Ж. – кандидат політичних наук, доцент, полковник
Мулява В. Д. – кандидат філософських наук, доцент
Осьодло В. І. – кандидат психологічних наук, доцент, полковник

РЕДАКЦІЯ:

Редактор – **Стасюк В. В.**, доктор психологічних наук, професор
Заступник редактора – **Сокаль І. І.**, кандидат історичних наук
Відповідальний секретар – **Богайчук В. Ж.**, кандидат політичних наук, доцент

Засновник – Національна академія оборони України

Виходить 6 разів на рік

Свідоцтво про державну реєстрацію збірника КВ № 10971 від 13.02. 2006 р.

Згідно постанови президії ВАК України від 14. 06. 2007 р. № 1-05/6 збірник “Вісник Національної академії оборони України” визнано фаховим виданням у галузі педагогічних та психологічних наук.

Вид видання – збірник наукових праць

Сфера розповсюдження – загальнодержавна

Адреса редакції:

Київ-049, Повітрофлотський проспект, 28

Телефон для довідок: 271-06-23, 271-06-29

*Бондар
магістрі
Борозин
Буцик І.
Вознюк
Ганесва
вихован
Голуб Т.
слухачів
Жиденю
Катасва
Кисіль Е
Кривоша
навчанні
Кубіцька
Мамічев
здібності
Марценю
викладач
військ (с
Осітроє
принцип
слухачів
Серветні
фахівців
Старчук
діяльність
Султаню
Циганюк
Шахрай
представ
Яковлева*

*Віденська
ОВС з річ
Воробійов
його імідж
Гончаров
Горбенко
сміслів т
Губіна Т.
підлітков
Дзюба Т.
розвитку
Копотви*

Питання педагогіки

<i>Бондаренко Н.А.</i> Структурний аналіз професійної етики як складової діяльності магістрів військового управління.....	5
<i>Борозинець І.М.</i> Сутність та значення інформації в педагогічній освіті.....	10
<i>Буцик І.М.</i> Теоретико-методичні аспекти використання наочності у навчанні.....	17
<i>Вознюк О.В.</i> Парадигмальні зміни в педагогічній теорії: проблеми і перспективи.....	21
<i>Гапеева О.Л.</i> Застосування інформаційних технологій у військово-патріотичному вихованні курсантів вищих військових навчальних закладів.....	27
<i>Голуб Т.І.</i> Роль інтерактивних форм навчання у підвищенні пізнавальної активності слухачів курсів іноземних мов при ВВНЗ Збройних сил України.....	30
<i>Жиденко Т.Ф.</i> Проектна методика і шляхи її реалізації.....	36
<i>Катаєва Т.В.</i> Результати дослідження самоповаги у дошкільників.....	42
<i>Кисіль В.В.</i> Проблеми функціонування державної мови в Збройних силах України.....	48
<i>Кривошеєв В.В., Копистира В.М., Зайцев Д.В.</i> Групова справа як основна форма навчання слухачів.....	52
<i>Кубіцький С.О.</i> Інформаційно-психологічне забезпечення сучасної війни.....	56
<i>Мамічева О.В.</i> Концептуальне бачення проблеми розвитку предметно педагогічних здібностей викладачів ВНЗ.....	62
<i>Марценківський В.Т., Грицюк В.М., Пристромко В.Г.</i> Методичні основи викладання навчальної дисципліни “Морально-психологічне забезпечення діяльності військ (сил)” у ВВНЗ України.....	68
<i>Осітров В.В.</i> До питання методичних, дидактичних, педагогічних і психологічних принципів щодо використання комп’ютерних технологій в навчанні іноземним мовам слухачів ВВНЗ.....	72
<i>Серветник Р.М.</i> Оптимізації процесу підготовки до професійної діяльності військових фахівців – проблеми, досвід, напрямки.....	77
<i>Старчук О.О.</i> Фізична готовність майбутніх офіцерів до військово-професійної діяльності у загальній структурі їх військово-професійної підготовки.....	81
<i>Султанова Л.Ю.</i> Сутність педагогічної аксіології: філософський аспект.....	86
<i>Циганок Н.І.</i> Методика формування публічного виступу військового керівника.....	91
<i>Шахрай Т.О.</i> Українознавчі цінності родинного виховання XIX – XX ст. представників дворянсько-поміщицьких сімей Волині.....	95
<i>Яковлєва В.А.</i> Класифікація методів формування пізнавальної самостійності учнів.....	99

Питання психології

<i>Віденєв І.О.</i> Психологічні особливості професійної самореалізації співробітників ОВС з різним стажем роботи.....	102
<i>Воробйова І.В.</i> Очікування цивільного населення відносно правоохоронця як складова його іміджу.....	105
<i>Гончарова Н.О.</i> Проблема професійного самовизначення у теорії профорієнтації.....	111
<i>Горбенко Ю.Л.</i> Психологічна модель ділової гри як інструменту трансформації смислів та смислових установок.....	116
<i>Губіна Т.І.</i> Психологічні особливості формування девіантної поведінки у підлітковому віці.....	121
<i>Дзюба Т.М.</i> Конкурентноздатність як важлива складова професійного та духовного розвитку майбутніх психологів.....	125
<i>Копотун М.М.</i> Умови ефективного життєвого цілепокладання особистості.....	130

*Горбенко Ю. Л., кандидат психологічних наук,
доцент кафедри психології, Полтавський
державний педагогічний університет
ім. В.Г. Короленка (м. Полтава)*

ПСИХОЛОГІЧНА МОДЕЛЬ ДІЛОВОЇ ГРИ ЯК ІНСТРУМЕНТУ ТРАНСФОРМАЦІЇ СМИСЛІВ ТА СМИСЛОВИХ УСТАНОВОК

У статті обґрунтовується підходи до побудови теоретичної моделі гри, у якій вирішується завдання трансформації смислів та смислових установок особистості.

В статтє обосновывается подходы к построению теоретической модели игры, в которой решается задача трансформации смыслов и смысловых установок личности.

In article it is proved approaches to construction of theoretical model of game in which the task of transformation of senses and semantic installations of the person is solved.

Сучасний світ, що створюється людством, стає все більше складним, напруженим та динамічним. У таких умовах постійно підвищуються роль та відповідальність кожної особистості за кінцевий результат своєї праці.

Крім того, перед системою освіти ставляться достатньо складні завдання: у процесі навчання громадян, які поступають у вищий навчальний заклад, крім отримання освітньо-кваліфікаційного рівня, створити умови для виховання системи моральних якостей особистості, що забезпечать подальший духовний розвиток суспільства.

Згідно з уявленнями про сутність та механізми виховання О.Г. Асмолова "психологічним об'єктом виховання є смислова сфера особистості – особистісні смисли та особистісні смислові установки, що виявляються у поведінці особистості" [3, с.383]. Тому в нашій статті ми спробуємо проаналізувати можливості ділової гри як інструменту корекції смислів та смислових установок особистості.

Ділові ігри не є чимось новим. У 1932 році радянським вченим М.М. Бирштейном була створена перша ділова гра. Але активно використовуватись ділові ігри у процесі навчання і виховання почали у середині 1950 років у США на базі Американської асоціації керування.

Тільки в середині шістдесятих років радянські психологи повернулися до роботи над діловими іграми. Ця проблема почала активно досліджуватись багатьма вченими, зокрема О.Г. Асмоловим, Д.Б. Ельконіним, Р. Шенноном, Г.П. Щедровицьким та іншими.

На сьогоднішній день застосування ділових ігор та тренінгів є достатньо поширеним явищем як у навчанні, вихованні та менеджменту організацій, так і в повсякденному житті.

Розробники ділових ігор почали їх використання з метою:

- активного навчання студентів у процесі їх професійної підготовки;
- діагностування індивідуальних особливостей особистості при атестації кадрів;
- відтворення процесів узгодження різних інтересів;
- виробленню послідовності рішень у штучно створених умовах;
- вивчення процесів функціонування організаційно-економічних систем;
- розвитку управлінських навичок та засвоєння методів керування підприємствами та організаціями і т.п.

Але, на нашу думку, поки що залишаються нерозкритими специфічні психологічні механізми, які відбуваються під час гри, а також деякі завдання, які може вирішувати гра. У нашій статті ми спробуємо обґрунтувати теоретичну модель гри, у якій будемо намагатись вирішити складне завдання трансформації смислів та смислових установок особистості.

З метою побудови певної моделі ділової гри як інструменту трансформації смислів та смислових установок, спробуємо проаналізували сучасні погляди на поняття смисл та смислова установка, а також розкрити механізми трансформації цих структур.

Аргументуючи широке коло використання поняття смисл у сучасній науці Д.О. Леонтьєв зазначає: "смислова проблематика аж ніяк не є винаходом або внутрішньою справою лише однієї наукової школи... смисл є особливою психологічною реальністю, ігноруючи яку або зводячи її до інших (наприклад, емоційним) явищам, неможливо побудувати досить повну теорію ні особистості, ні свідомості, ні діяльності" [8, с.78].

Як підтвердження цієї думки, ми можемо навести приклади використання цих понять у сучасній літературі. На сьогоднішній день поняття смисл має дуже багато інтерпретацій: як відношення між суб'єктом і світом (Е.В. Субботський, А. Адлер, Дж. Ройс, Ж. Нюттен, А. Голд та інші); як форма існування потреб і мотивів (В. К. Віллонас, З. Фрейд, К. Левін, Э. Толмен, Р. Харре та інші.); смисл як здатність людини до самодетермінації (А.Н. Леонтьєв, К. Левін, Ю. Джендлін, В. Франкл та інші.); смисл як утворення, яке може бути не завжди усвідомленим і чітко вираженим (О. Г. Асмолов, А.В. Запорожець, В.О. Ядов, В. Франкл, Дж. Гінзбург та інші).

Крім того, поняття смисл дуже тісно пов'язано з такими поняттями як цінність та ціннісна орієнтація. Б. С. Брагусь з цього приводу пише: "Особистісні цінності – це усвідомлені й прийняті людиною загальні смисли її життя. Їх варто відрізнити й від чисто декларованих, проголошуваних цінностей, не забезпечених "золотим запасом" відповідного смислового, емоційно-пережитого, що зачіпає особистість ставлень до життя, оскільки такого роду цінності не мають по суті прямого стосунку до смислової сфери, більше того, можуть стати бутофорією, що маскує зовсім інші особистісні устремління" [10, с. 133].

Зв'язок понять "смисл" і "цінність" яскраво прокоментований В. Франклом. Він пише: "Унікальний смисл сьогодні – це універсальна цінність завтра" [12, с. 296], і тому можемо казати, що зміна смислів опосередкована зміною самої діяльності.

Р.С. Немов з цього приводу зауважує, що "практично будь-яку дію людини необхідно розглядати як двоякодетерміновану: диспозиційно й ситуаційно" [9, с. 391]. Він називає диспозиціями психологічні фактори, які визначають із внутрішнього середовища людини її поведінку. Ситуаційний бік визначається силою й частотою актуалізації, а також способом задоволення певної потреби (яка є виявом важливості певної цінності).

Визнаючи ці постулати, необхідно відзначити, що частота виникнення ситуації, у якій актуалізується певна смислова установка може стати причиною змін в ієрархії цінностей, відбитком якої є ця установка. Доведено, що кількість злочинів, здійснюваних підлітками, прямо пропорційна кількості переглянутих по телебаченню сцен насильства

та вбивств [13, с. 608.]. Фактично йдеться про формування системи смислових установок відносно певних матеріальних та духовних цінностей, що, у свою чергу, може впливати на зміну загальних смислів. Механізмом формування такої ієрархії є ідентифікація та емпатія. Якщо людина ставить себе на місце героїв телеекрану та разом із ними переживає події, то в неї для оцінки ситуації залучаються підсвідомі смислові структури. У такій ситуації дії, показані на екрані сцени, у разі їх розбіжності з ієрархією цінностей, приводять або до неприйняття побаченого завдяки залученню механізму психологічного захисту, або до провокування переоцінки існуючої ієрархії цінностей та загальних смислів життя.

Тому включення механізмів, які викликають зміни смислових установок особистості можливо тільки при конструюванні діяльності, яка може приводити до перебудови смислових структур особистості. Відповідно до цього ділова гра може слугувати моделлю певної діяльності, у якій відбувається зміна загальних смислів особистості.

Отже, перед нами стоїть достатньо складна задача - змоделювати таку організацію спільної діяльності гравців, що має характер рольової взаємодії у відповідності із правилами й нормами. При цьому діяльність повинна актуалізувати такі глибинні пласти як смисли та смислові установки шляхом створення умов для прийняття групових і індивідуальних рішень. Крім того, у ситуації ділової гри ми повинні забезпечити виконання ще однієї важливої особливості "смислоутворення" та "смислопородження" за Д.О. Леонтьєвим. Він зауважував що "смислоутворення та смислопородження можна метафорично зіставити відповідно із запалюванням вогню від іншого вогню (смолоскипа від багаття) і з висіченням іскри із кременя. У першому випадку вже існуючий вогонь (смисл) просто переноситься на новий носій, у другому - він виникає по природних закономірностях із джерела, що сам не має вогненної (смислової) природи" [8, с.133]. Тобто ділова гра повинна максимально враховувати всі закономірності, шляхи та механізми трансформації смислів [8, с.133-137].

Згідно з Д.О. Леонтьєвим, до основних психологічних механізмів трансформації смислів належать:

- психологічні механізми породження смислу;
- смислотехнічні прийоми;

- смислотехніки процесів смислоутворення;
- смислотехніки смислоусвідомлення;
- механізми смислотехнічного впливу;
- механізми трансформації смислів у су-місній діяльності;
- механізми генерації нових смислів;
- механізми спрямованої трансляції смислів [8, с. 367-430].

Зазначені вище особливості, прийоми та механізми повинні конкретизуватись у процесі конструювання ділових ігор та тренінгів. При цьому необхідно враховувати основні вимоги до побудови, способів опи-су та етапів конструювання гри.

До основних вимог щодо побудови ді-лової гри вчені відносять:

- в основу гри повинна бути покладена логіка певної діяльності та взаємодії учас-ників у якій відбувається узгодження інте-ресів та смислових позицій;
- події повинні відбуватися у постійному зіткненні інтересів гравців;
- ситуації повинні припускати неодно-значність рішень, містити елемент невизна-ченості, що забезпечує проблемний харак-тер гри й особистісний прояв творчих рис особистості;
- у конструкції гри необхідно закласти можливість кожному гравцеві приймати рішення й забезпечити усвідомлення цього учасниками;
- у грі необхідно відбивати не всю розма-їтість факторів, що діють у реальній ситуа-ції, а тільки найбільш значимі;
- гра повинна розвиватись у часі та відби-вати розвиток системи в результаті ухвале-ного рішення й добре диференціювати гра-вців;
- продумана послідовність та змагаль-ність дій;
- емоційність проведення гри;
- взаємозв'язок учасників та зворотній зв'язок із ведучим;
- оптимізація керування грою з урахуван-ням виникаючих параметрів ефективності гри: загальна активність групи, ступінь ор-ганізованості, інтелектуальна активність, емоційна напруженість, особливості груп-ової динаміки (лідерство, ухвалення рішен-ня), ступінь ініціативності й реальний вне-сок кожного учасника й т.д. [4, с.94-96].

Будуючи модель ділової гри, у якій по-винно бути вирішене завдання трансформа-ції смислів та смислових установок, необ-хідно враховувати як вимоги до побудови

ділової гри, так і психологічні особливості породження смислів. Згідно з Е.Ю. Артем'євою існує декілька “ситуацій, у яких можуть генеруватися нові смисли: генезис смислів у безпосередньо-практичній діяльності; присвоєння смислів при навчанні й інших видах спрямованої трансляції смислів; перебудова смислів у спільній діяльності” (цитую за [8, с.407]). Ділова гра може моделювати спільну діяль-ність, а також бути самою спільною діяль-ністю, при цьому, як зазначалося вище, ді-лова гра може конструюватись і як навча-льна діяльність. Тому всі вище зазначені ситуації можуть бути використані при мо-делюванні гри.

Важливим фактором досягнення мети ділової гри є створення ситуацій, у яких враховані психологічні механізми поро-дження смислу. До таких механізмів Д.О. Леонтьєв відносить: “замикання жит-тєвих відносин, індукція смислу, ідентифі-кація, інсайт, зіткнення смислів, встанов-лення смислу” [8, с.137].

За Д.О. Леонтьєвим “1. Суттю замикан-ня є зустріч суб'єкта з об'єктом або явищем, результатом якої стає несподіване спонтанне знаходження цим об'єктом вагомого життє-вого смислу, тобто важливого місця в житті суб'єкта... прикладом є любов з першого погляду, ... формування наркотичних і ква-зінаркотичних залежностей (наркотики, ал-коголізм, паління, азартні ігри, комп'ютерні ігри й інші залежності). ... захоплення ризи-кованими видами спорту....

2. Індукція смислу являє собою додан-ня смислу (смыслову раціоналізацію) діяль-ності, споконвічно позбавленої смислу, що людині доводиться виконувати під тими або іншими зовнішніми примусами. Меха-нізм індукції виражений формулою “стер-питься – злобиться” ...

3. Ідентифікація з певною соціальною групою або спільністю в процесі соціогене-зу приводить до присвоєння смислових орі-єнтації, що характеризують культуру даної соціальної групи.

Усвідомлення себе, скажемо, право-славним, чоловіком, уболівальником “Спа-ртака”, ставить людину віч-на-віч із систе-мою смислів, вироблених відповідною со-ціальною групою.

4. Інсайт, або просвітління — раптове виявлення смислу там, де тільки що ще ні-чого не було. Смысл виникає у свідомості як би нізвідки, майже містичним образом. ...По-перше, у якимсь смислі істина завжди

вже є біля нас у будь-який момент. По-друге, ми не приходимо до неї в результаті прямого й цілеспрямованого руху ...

5. Зіткнення смислів відбувається при зустрічі суб'єкта — носія внутрішнього смислового світу — з іншими смисловими світами. Перед суб'єктом встає проблема зіставлення різних варіантів осмислення дійсності, які можуть розрізнятися по ступені повноти, розробленості, а також смислово, і характеризуватися різним ступенем суперечливості... взаємодії з мистецтвом - активності, спрямованої не тільки й не стільки на засвоєння інформації, скільки на ознайомлення з альтернативними смисловими перспективами, смисловими світами.

6. Встановлення смислу — це особливий екзистенціальний акт, у якому суб'єкт своїм свідомим і відповідальним рішенням установлює значимість чого-небудь у своєму житті. ...

Приклад можна назвати Блеза Паскаля, французького фізика сімнадцятого століття. Своє відкриття він теж назвав ставкою. Він поставив на те, що у Всесвіті є смисл. Як він сам писав, він вирішив, що якщо він правий, постулюючи існування Бога, то це принесе йому щастя й наповнить життя смислом, а якщо помиляється, він нічого не втрачає, крім життя” (Мей, 1994, с. 130)... Така свідомо обрана віра не має зовнішнього обґрунтування ... Віра обґрунтована тільки самим рішенням вірити, у якому покладається смисл. Але, парадоксальним чином, саме це рішення створює той смисл, що лягає в основу всього подальшого життя” [8, с.133-138].

Всі зазначені Д.О. Леонтьєвим коментарі та приклади, якими він намагався розкрити психологічні механізми породження смислу, можна використовувати як варіанти моделювання ділової гри або створення проблемних ситуацій які повинні вирішувати гравці.

Крім використання ситуацій та механізмів при створенні моделі гри, необхідно використовувати і три групи смислотехнічних прийомів, запропонованих автором книги “Психология смысла”:

“1. Зміна джерел смислу

1.1. Підключення додаткових мотивів, наприклад, мотиву змагання ...

1.2. Підключення смислових конструктив... Вибір точного словесного ярлика або знакового візуального способу-ярлика ...

1.3. Підключення смислових диспозицій (посилання на референтні групи та авторитети)...

1.4. Підключення самовідношення, соціальної та рольової ідентичності, архетипів та глибинних цінностей ...

2. Зміна або актуалізація смислових зв'язків.

3. Зміна структури альтернатив” [8, с.363 - 364].

Ці прийоми повинні бути враховані або у сценарію гри, або при оптимізації керування грою з урахуванням виникаючих параметрів ефективності гри. У свою чергу, використання механізмів, прийомів та ситуацій, у яких відбуваються трансформації смислів та смислових установок, повинно втілюватись за допомогою так званих “субстратів”. За Д.О. Леонтьєвим, існує “три типи субстратів, у матеріалі яких людські смисли можуть знаходити своє вираження: матеріальні продукти людської діяльності, знакові системи й поведінкові прояви людини” [8, с.431].

До того ж необхідно враховувати думку А.А. Леонтьєва про те, що “спілкування мистецтвом — це смислове спілкування з опорою на мову мистецтва” [цитую за [8, с.426)]. Якщо застосувати її до моделювання ділової гри, то можна створити достатньо великий набір інструментів трансформації смислів за допомогою використання витворів мистецтва та художніх творів. Учасникам можна запропонувати самим створювати певні елементи образотворчого мистецтва, народних пісень, віршів, танців та ін.

Окремим варіантом конструювання ділової гри може бути використання розкритих Д.О. Леонтьєвим 8 видів засобів руху в “глибину психологічної структури творів мистецтва”. У ситуації гри учасникам пропонується віднайти використані автором засоби передачі смислового навантаження у витворах мистецтва. Для цього пропонується ідентифікувати себе з автором та з його позиції обґрунтувати вибір авторської позиції, точки спостереження, варіантів трансформації образу дійсності, звертання архетипів, завершеності або незавершеність сюжетної лінії і т.п.

Отже, у нашій статті ми спробували побудувати певну теоретичну модель ситуацій ділової гри, у якій створюються умови для актуалізації смислових установок та трансформації смислів. Такими варіантами можуть бути:

– створення ситуацій, у яких включається механізм ідентифікації та емпатії;

– використання ситуацій, у яких враховані психологічні механізми породження

смыслу: “замикання життєвих відносин, індукція смыслу, ідентифікація, інсайт, зіткнення смыслів, встановлення смыслу” як варіантів моделювання ділової гри, або створення проблемних ситуацій, які повинні вирішувати гравці;

– пропонування учасникам гри віднайти використані автором витвору мистецтва засоби передачі смыслового навантаження;

– пропонування самим гравцям створювати певні елементи образотворчого мистецтва, народних пісень, віршів, танців та ін..

Крім того, необхідно зазначити, що у ситуації ділової гри відбувається створення штучної операційно-технічної сторони діяльності, при цьому надважливим є правильне формулювання завдань гри, а також, в залежності від ступеню прийняття умов гри, формування відповідних мотивів особистості. В цьому ракурсі перспективним виглядає використання є роботи С.Занюка “Психология мотивации”, у якій розкривається теоретичний і практичний бік мотивації та мотиваційного тренінгу.

Це створить умови комплексного синтезуючого впливу на смыслову сферу особистості. Тим більше, що цю думку відстоює і О.Г. Асмолов. Він зазначає, що, “на відміну від ділових ігор, які дозволяють доволіно опанувати роллю, «Г-група» дає індивідові набір засобів, що дозволяє їй доволіно ставати самим собою, а не виконувати яку-небудь роль. Звідси випливає, що ділова гра й тренінгова група - взаємодоповнюючі методи дослідження й формування смыслових установок особистості, які повинні доповнювати один одного при навчанні спілкуванню. Дослідження “засобів”, що реорганізують смыслові установки особистості в ситуації ділової гри й «Г-групи» як особливого роду смыслотехнік, є перспективою дослідження особистісного рівня регуляції діяльності спілкування в даних ситуаціях” [1, с.340].

Отже, перспективним, на наш погляд, виглядає створення комплексної, розгорнутої в часі програми використання ділових ігор та тренінгів, яка забезпечить корекцію смыслів та смыслових установок.

Література

1. Асмолов А. Г. По ту сторону сознания: методологические проблемы неклассической психологии. / Александр Асмолов. – М.: Смысл, 2002. – 480с.
2. Асмолов А. Г. Психология личности. / Александр Асмолов. – М.: Изд-во МГУ, 1990. – 368 с.
3. Асмолов А. Г. Психология личности: Принципы общепсихологического анализа / Александр Асмолов. – М.: Смысл, 2002. – 416с.
4. Боровский А.Б. . Тесты и методики деловых игр для менеджера: Сборник / А.Б. Боровский. И.А. Грабская. — К.: МЗУУП, 1994. - 204с
5. Гидрович С. Игровое моделирование экономических процессов. Деловые Игры. / Гидрович С., Сыроежин И. М., 1976.- 154с.
6. Грей К. Руководство по операционным играм. / Грей К., Грэм Р. – М., 1977.
7. Занюк Сергей. Психология мотивации. / Занюк Сергей. — К.: Эльга-Н; Ника-Центр, 2002. — 352 с.
8. Леонтьев Д. А. Психология смысла: природа, строение и динамика смысловой реальности. / Леонтьев Дмитрий Алексеевич. – М.: Смысл, 2003. – 487 с.
9. Немов Р. С. Психология. / Немов Р. С. – М.: Просвещение: Владос, 1994. – 576 с.
10. Психология личности в трудах отечественных психологов / Сост. Л. В Куликов. – СПб: Питер, 2000. – 480 с.
11. Семенов В. Г. Динамическая классификационная модель игр. / Семенов В. Г. — К.: 1984. — 22 с.
12. Франкл В. Человек в поисках смысла. / Франкл В. – М.: Прогресс, 1990. – 367 с.
13. Хьел Л. Теории личности. / Хьел Л., Зиглер Д. – СПб.: Питер, 1999. – 608 с.
14. Шеннон Р. Имитационное моделирование систем: Искусство и наука. / Шеннон Р.— М: Мир, 1978. — 418 с.
15. Эльконин Д. Б. Психология игры. / Эльконин Д. Б. — М.: Педагогика, 1978. — 304 с.